

BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Pada pembangunan *game side scrolling* 2d “Perjuangan Ranggalawe untuk Kerajaan Majapahit” berbasis *android* ini dapat diharapkan memberikan sebuah pengetahuan serta pembangkit dalam mengenal akan sejarah – sejarah tokoh kerajaan yang memiliki peran andil dalam membangun Kerajaan Majapahit yaitu Ranggalawe. Penulis juga dapat menarik kesimpulan dari penelitian ini diantaranya adalah :

1. *Game side scrolling* 2d “Perjuangan Ranggalawe untuk Kerajaan Majapahit” berbasis *android* dihasilkan melalui beberapa tahap dalam pengembangan *game android* dan layak untuk digunakan sebagai media alternatif pengenalan sejarah.
2. Berdasarkan hasil kuesioner yang telah dikumpulkan sebanyak 30 responden, dapat ditemukan bahwa *game* ini bersifat sangat baik dengan *persentase* sebanyak 86,667% untuk menarik dimainkan, bersifat sangat baik dengan *persentase* sebanyak 86% untuk menarik pengguna mengenal sejarah tokoh Ranggalawe, bersifat sangat baik dengan *persentase* sebanyak 83,333% mudah untuk dimainkan, bersifat sangat baik dengan *persentase* sebanyak 81,333% untuk tampilan *game* dan bersifat baik dengan *persentase* sebanyak 79,333% untuk kepuasan dalam memainkan *game* ini.
3. Berdasarkan hasil kuesioner untuk mengenal sejarah tokoh Ranggalawe yang nilai persentasenya sebesar 86%, maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *game side scrolling* 2d “Perjuangan Ranggalawe untuk Kerajaan Majapahit” berbasis *android* adalah alat bantu untuk menambahkan minat pengguna dalam mengenal sejarah dari perjuangan Ranggalawe.
4. *Game* ini diharapkan juga dapat dijadikan sebagai media untuk menghilangkan rasa akan penat.

b. Saran

Didalam penelitian ini masih dirasakan sangat jauh dengan kata – kata sempurna, oleh karena itu penulis juga menyematkan beberapa saran yang berguna untuk memperbaiki *game* ini untuk kedepannya. Diantaranya adalah :

1. Penambahan soal dalam *game* soal sehingga pengguna mendapatkan lebih banyak ilmu dari *game* ini.
2. Penambahan kekuatan untuk melawan musuh – musuh yang ada.

Untuk kedepannya sebaiknya musuh dalam *game side scrolling* tidak hanya dimunculkan hanya satu macam saja.

DAFTAR PUSTAKA

- 123dok. (2015, Juni 12). *ozlrp7plz-pengertian-genre-game-side-scrolling-game-tahapan-pembuatan-game.html*. Retrieved April 25, 2021, from text-id.123dok: <https://text-id.123dok.com/document/ozlrp7plz-pengertian-genre-game-side-scrolling-game-tahapan-pembuatan-game.html>
- Asmiatun, S., & Putri, A. N. (2017, may 26). Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity. In S. Asmiatun, & A. N. Putri. Yogyakarta: CV Budi Utama. Retrieved from chikhungunya: <https://chikhungunya.wordpress.com/2011/05/26/definisi-game-dan-jenis-jenisnya/>
- Atmojo, W. T., Nurwidya, F. F., & Dazki, E. (2019). Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIK)* , 126 - 134.
- DEWI, R. S. (2019, september 2). *Pengertian Adobe Photoshop Beserta Sejarah, Fungsi, Kelebihan & Kekurangannya*. Retrieved from nesabamedia: <https://www.nesabamedia.com/pengertian-adobe-photoshop/>
- dicoding. (2021, March 10). *apa-itu-activity-diagram*. Retrieved Mei 01, 2021, from dicoding: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>
- Enterprise, J. (2015). Apa Itu Android? dan fitur-fitur android. In J. Enterprise, *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android* (p. 1). Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Evitasari, I. (2021, juni 10). *Pengertian Corel draw*. Retrieved from pak guru: <https://pakguru.co.id/pengertian-corel-draw/>
- Feradhita. (2019, september 26). *Pengertian Artificial Intelligence dan Contoh Penerapannya*. Retrieved from Logique: <https://www.logique.co.id/blog/2019/09/26/pengertian-artificial-intelligence/>
- Firdiansyah, A. (2020, Maret 18). *pengertian-dan-prinsip-game-design*. Retrieved Mei 10, 2021, from glints: <https://glints.com/id/lowongan/pengertian-dan-prinsip-game-design/#.YMercPn7TIU>
- Gunawan, Damanik, M. S., Larasati, B. F., Zuhri, A. F., & Solikhun. (2021). Sejarah Android. In Gunawan, M. S. Damanik, B. F. Larasati, A. F. Zuhri, & Solikhun, *Dasar - Dasar Pemrograman Android* (pp. 2 - 3). Yayasan Kita Menulis.
- indonesia, g. (2018, Juni 20). *10-mengenal-game-engine*. Retrieved April 09, 2021, from gamelab: <https://www.gamelab.id/news/10-mengenal-game-engine>
- Jabar, B. (2017, februari 27). *Ekonomi kreatif digital melalui mobile*. Retrieved april 20, 2021, from bapenda jabar: <https://bapenda.jabarprov.go.id/2017/02/27/ekonomi-kreatif-digital-melalui-game-mobile/>

- Kristiyanti, D. A. (2017). Rancang Bangun Game Side Scrolling Gatotkaca Berbasis Android. *Paradigma*, 166-174.
- Lumbantobing, A. (2017, januari 25). *Raja Jawa Ini Sukses Melawan Invasi Kekuatan Adidaya Asing*. Retrieved from Liputan6: <https://www.liputan6.com/global/read/2835494/raja-jawa-ini-sukses-melawan-invasi-kekuatan-adidaya-asing>
- Oktriwina, A. S. (2021, April 20). *class-diagram-adalah*. Retrieved Mei 18, 2021, from glints: <https://glints.com/id/lowongan/class-diagram-adalah/#.YMFCAn7TIV>
- Putra. (2019, oktober 23). *PENGERTIAN ANDROID: Sejarah, Kelebihan & Versi Sistem Operasi Android OS*. Retrieved from SALAMADIAN: <https://salamadian.com/pengertian-android/>
- Rahadi, M. R., Satoto, K. I., & Windasari, I. P. (2016). Perancangan Game Math Adventure Sebagai Media Pembelajaran Matematika Berbasis. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, 44-49.
- Ramsari, N., & Ramadhan, G. (2018). PEMBUATAN GAME SIDE SCROLLING 2D THE NAILA'S SURVIVAL BERBASIS ANDROID. *FIKI |Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 67 - 80.
- Reza, A. (2020, oktober 16). *Ranggalawe dan Raden Wijaya : dari sahabat jadi saling babat*. Retrieved from terminal Mojok: <https://mojok.co/terminal/ranggalawe-dan-raden-wijaya-dari-sahabat-jadi-saling-babat/>
- rizki, a. (2010, Maret 26). *mengenal-game-engine*. Retrieved April 01, 2021, from adityarizki: <https://adityarizki.net/mengenal-game-engine/>
- Rohman, A. (2020, Juli 15). *Kerajaan Majapahit*. Retrieved from Kerajaan Majapahit: <https://storymaps.arcgis.com/stories/53b5ebab7244412aa821581bd68bff7c>
- SALAMADIAN. (2019, Maret 31). *pengertian-use-case-diagram-adalah*. Retrieved April 30, 2021, from salamadian: <https://salamadian.com/pengertian-use-case-diagram-adalah/>
- Salbino, S. (2014). Jenis - Jenis Android. In S. Salbino, *Buku Pintar Gadget Android Untuk Pemula* (pp. 15 - 21). Jakarta: Kunci Komunikasi.
- SANO, A. V. (2020, Desember 15). *diagram-sequence-dalam-analisa-desain-sistem-informasi*. Retrieved Mei 20, 2021, from binus: <https://binus.ac.id/malang/2020/12/diagram-sequence-dalam-analisa-desain-sistem-informasi/>
- Sastrawangsa, G., Harsemadi, I. G., & Surya, M. U. (2017). MOBILE GAME 2D SIDE SCROLLING SWARNANGKARA SI PENJAGA HUTAN. *Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Multimedia 2017*, 25 - 30.
- TECHNOLOGY , S. (2017, Juli 01). *idcloudhouse*. Retrieved Aril 03, 2021, from idcloudhost: <https://idcloudhost.com/mengenal-lebih-dekat-tentang-unity3d-game-engine-pembuat-game-3d/>

- University, B. (2020, Januari 22). *apa-itu-user-interface-design*. Retrieved Mei 20, 2021, from binus: <https://binus.ac.id/knowledge/2020/01/apa-itu-user-interface-design/>
- waston. (2012, Maret 04). *game-adalah*. Retrieved April 15, 2021, from waston.wordpress: <https://waston.wordpress.com/2012/03/04/game-adalah/>
- Wibowo, A. (2017, November 16). *ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu*. Retrieved April 21, 2021, from pricebook: <https://www.pricebook.co.id/article/review/2016/01/26/3593/ada-4-jenis-dan-11-genre-game-yang-mana-favorit-kamu>
- Wikipedia. (2021, May 31). *Side-scrolling video game*. Retrieved Juni 3, 2021, from Wikipedia: https://en.wikipedia.org/wiki/Side-scrolling_video_game
- zakky. (2020). *Macam-Macam Game dan Jenis Genre Game Beserta Penjelasannya*. Retrieved from seluncur.id: <https://www.seluncur.id/macam-macam-game/>
- Zulfikar, A. (2019, Mei 03). *desain-skenario-script-dan-storyboard-pada-pembuatan-game*. Retrieved Mei 03, 2021, from kreator401.wordpress: <https://kreator401.wordpress.com/2019/05/03/desain-skenario-script-dan-storyboard-pada-pembuatan-game/>